



Pt. n° CO 089001

Design : Noël Fixen - Joseph Kluytmans  
Graphics : COKTEL VISION  
Programming : MDO  
Sounds : Vincent Barat



Copyright © 1990 by CVS

## NO EXIT

In the fantastic decors of a nightmarisch country, a man is fighting for his survival.

- Springing from a revolutionary animation method, this great combat game will really fill the bill for fans of this type of game.
- Jokers enabling to change into monsters.
- 4 fight parameters to be possibly adjusted by the player.
- One or two players.

Dans les décors fantastiques d'une contrée cauchemardesque, un homme lutte pour sa survie.

- Issu d'une méthode révolutionnaire d'animation, ce grand jeu de combat comblera les amateurs du genre.
- Jokers permettant de se transformer en monstre.
- Réglage éventuel par le joueur de 4 paramètres de combat.
- Un ou deux joueurs.

En los decorados de una comarca de pesadilla, un hombre lucha por su supervivencia.

- Fruto de un método revolucionario de animacion, este gran juego de combate apasionará a los amantes de este tipo de juego.
- Comodines que permiten transformarse momentáneamente en monstruos.
- Regulación eventual por parte del jugador de 4 parámetros de combate.
- Uno o dos jugadores

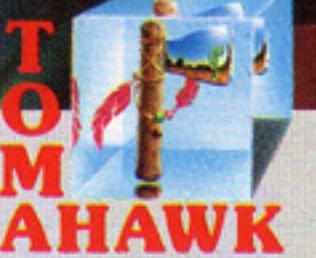
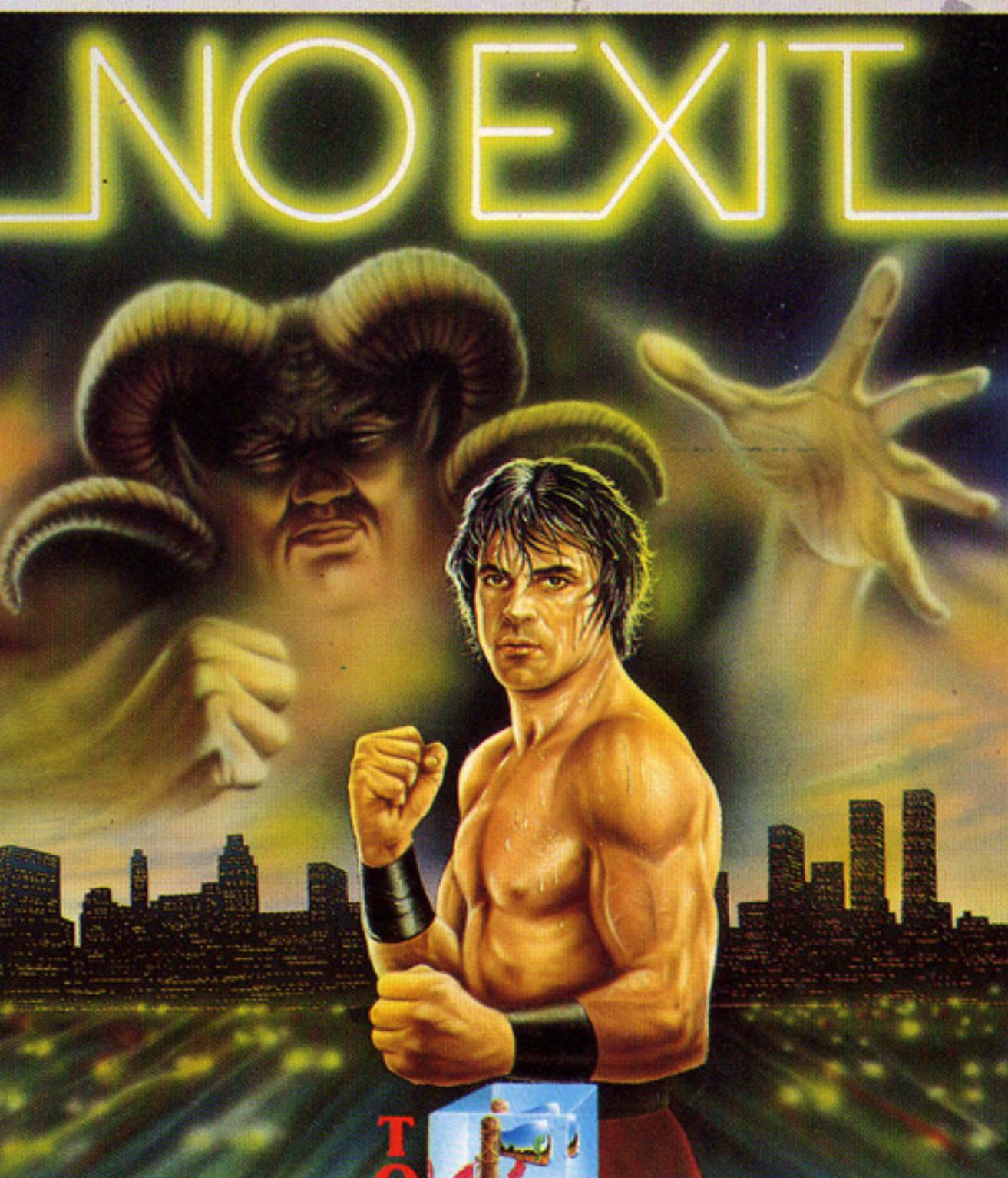
Nello scenario fantastico di una contrada da incubo, un uomo lotta per sopravvivere.

- Frutto di un rivoluzionario metodo di animazione questo grande gioco di combattimento soddisferà appieno gli appassionati.
- Jolly che consentono di trasformarsi in mostri.
- Eventuale controllo del giocatore su 4 parametri di combattimento.
- Uno o due giocatori.

In einem ans Unwirkliche grenzenden Szenario einer alpträumhaften Landschaft kämpft ein Mann ums Überleben.

- Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen.
- Mit Jokern kann man sich unmittelbar in ein Ungeheuer verwandeln.
- Der Spieler kann ggf. folgende vier Kampfparameter einstellen.
- Ein oder zwei Spieler.

NO  
EXIT



3 348546 400012